



# La ville hyper réelle et les dimensions utopiques du projet urbain contemporain

Dominique Crozat

## ► To cite this version:

Dominique Crozat. La ville hyper réelle et les dimensions utopiques du projet urbain contemporain. Session ASLF (Association des Sociologues de Langue Française), First ISA (International Sociology Association) Forum of Sociology, Sociological Research and Public Debate, Sep 2008, Barcelone, Espagne. halshs-00959741

**HAL Id: halshs-00959741**

**<https://shs.hal.science/halshs-00959741>**

Submitted on 15 Mar 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# **PP1 La ville hyper réelle et les dimensions utopiques du projet urbain contemporain**

Congrès ISA/ASLF, Barcelone, sept. 2008

**Dominique Crozat**

UMR 5281 ART-Dev

Géographe

Université de Montpellier

## **Résumé**

La réalisation contemporaine d'une ville hyper réelle vise à construire un « monde parfait ». Ce concept d'hyper réel pointe un processus social d'adaptation et création du réel. Virtualisation du monde, des sociétés et de l'expérience des individus au moyen d'artefacts, performativité absolue de la narration, l'hyper réel est métaphore prise à la lettre: l'image ne fait plus sens mais devient le sens. L'importance croissante de medias maîtrisés par des pouvoirs symboliques et économiques idéologiquement réactionnaires rend urgent de ré-ancrer le politique dans le processus majeur de production contemporaine des espaces, souvent abordé d'une manière idéalisée (Lévy) ou apocalyptique (Baudrillard, Davis).

L'accès socialement et culturellement inégalitaire à cette ville hyper réelle renforce le mouvement de ségrégation (guerre aux pauvres). Une part des populations coopère à la construction de cette utopie spatiale. Mais ses principaux développements dépendent de ceux qui disposent des moyens économiques, culturels et politiques pour imposer cette médiaculture hyper réalisante: Etats, entreprises et groupes sociaux influents. Cela génère une accélération et une sophistication croissante des processus de disciplinarisation (transparence absolue). L'étude est centrée sur trois types d'espaces publics: la périphérie, les centres commerciaux et les espaces de loisirs.

**PP2** Cette exploration des processus de production d'espaces urbains hyper réels est un regard large, sans s'arrêter à la seule approche de la question initiée par Baudrillard<sup>1</sup>. Je vise d'abord à proposer une entrée concrète sur l'hyper réel et ses enjeux et renvoie aux auteurs qui fondent cette analyse : Jameson et Baudrillard bien sûr, mais aussi Stiegler, Thrift, Deleuze, Beck, Rieusset-Lemarié, Maigret, Davis ou Rifkin. Au-delà du thème de l'identité spatiale, central dans la géographie que je pratique, il s'agit d'explorer l'évolution des rapports avec l'objet et la technique, à travers l'aménagement des espaces et la mise en ordre des sociétés. Trois types d'espaces publics: la périphérie, les centres commerciaux et les espaces de loisirs, sont particulièrement abordés ici. **PP3**

A l'origine de l'hyper réalisation, il faut voir un processus de simplification de l'expérience naturelle directe, remplacée par une expérience spécifique et simulée. On bascule de la symbolisation et l'abstraction vers des icônes dont le sens est reconstruit et des situations simulées. L'objectif de ma recherche est la mise en lumière de relations de pouvoir cachées

---

<sup>1</sup> Le retour à une orthographe standard de l'expression (Baudrillard utilise un tiret) marque cette distance.

entre un petit nombre de personnes capables d'initier ce processus et une masse de spectateurs qui en consomment les images réalisées, tout en participant activement à la systématisation de cette reconstruction du monde.

J'entends par hyper-réalisation un processus de métaphorisation performatif qui, à partir de représentations médiatisées, réorganise les systèmes socio-spatiaux, sans tenir compte des conditions originelles de production de ces représentations. Ce processus culturel est sécuritaire et réactionnaire et peut apparaître comme une régression politique (Crozat, 2006, 2008a) ; **PP4** cet efficace instrument de contrôle des populations redéfinit, *formate* les imaginaires au moyen d'images simples: le réchauffement global, le risque terroriste, le SRAS, les modèles de vie véhiculés par la télé réalité ou les identités ségréguées construites par le pouvoir avec l'aide des télévisions (Crozat et Raibaud, 2008b). Dans la logique d'une utopie en cours de réalisation, se développe l'idée d'une perfection du dessin et d'une totalisation du monde ainsi présenté (Davis, 1991 :244). Malgré son extrême intégration à ce processus, cela n'empêche pas ce remodelage du monde à travers celui des sens d'être présenté en insistant sur le caractère décalé de sa dimension utopique originelle.

#### *L'hyper réel comme idéologie dominante* **PP5**

Ce monde hyper réalisé se substitue au réel original car il est plus satisfaisant, conçu pour être médiatisé et fait l'objet d'un marketing permanent : le citoyen, l'acteur ou l'amateur apprend à désirer ces produits, devient client/consommateur et les préfère à des originaux qui demandent un effort pour les apprécier. C'est la raison pour laquelle, les loisirs et la culture sont très concernés par cette redéfinition simultanée du consommateur et du produit qu'on lui vend.

Sa dimension majeure tient dans sa médiatisation, co-substantielle aux processus de création ou d'action: les médiacultures (Maigret et Macé, 2005) se sont substituées à la culture, ce qui reconfigure complètement nos perspectives dans la logique d'un nouveau système de production socio-économique et politique qu'esquissait Jameson (2007) ; mais, par la multiplicité des registres concernés, l'ensemble de nos rapports au monde sont concernés et cette évolution va jusqu'à perturber profondément la construction des identités.

On peut donc poser six idées-clés caractéristiques des espaces hyper réels: les trois premières sont identifiées par Rodaway (1994) ; j'ajoute les trois suivantes. On se gardera d'essayer de trouver une hiérarchisation entre elles, puisqu'elles interagissent en permanence.

#### **PP6**

1- *Ils sont sensuels* car construits autour de l'individu et son corps, la satisfaction de plaisirs très personnels : dans un comportement de masse, la jouissance de plaisirs élémentaires (manger, boire, danser, faire l'amour, se droguer) permet de donner sens à l'individu: il existe dans ces lieux puisque son corps l'en informe.

2- *Ils sont hégémoniques* dans le sens où le caractère d'expérience hyper-réelle de ces espaces remplace la possibilité d'un test de confrontation de cette représentation à un original. En s'offrant eux-mêmes comme standard, en renforçant leur auto-référencement, ils suppriment le besoin de référence à un original autre qu'eux-mêmes, tout au plus peut-on instrumentaliser une autre icône.

3- *Ils sont consuméristes* : l'expérimentation à partir d'un registre cognitif géographique est remplacée par une relation économique et culturelle (Thrift, 2004) construite d'images, de thèmes bien établis et est enracinée dans une *tradition* culturelle, située dans une économie de l'offre et de la demande.

4- Ils sont bâtis sur une sécurisation permanente : négation du lieu, ils doivent proposer une alternative à l'incertain et l'aléatoire qui caractérisent un monde expérimenté ; cela suscite une organisation en *risk-free environments* (Spring, 2004) très contextualisés.

5- Ils débouchent sur la construction d'un monde de la transparence, monde réactionnaire qui, pour s'imposer, doit créer cette demande de sécurité: cela amène donc à poser comme centrale la question politique.

6- L'hyper réel tend à l'autonomisation des modèles : c'est le « VOUS êtes le modèle » de Baudrillard (1981) entendu, pour faire simple, comme sujétion permanente et adaptation de l'individu et des lieux à des cadres pensés pour lui et indéfiniment répétés. Cette iconisation du monde insiste sur l'apparente liberté de choix donnée par l'efficacité de ce conditionnement puisqu'il est développé et entretenu par ses propres victimes.

**PP 7** Cette perspective politique doit-elle amener à conclure à un totalitarisme ? Pas encore probablement, mais il convient certainement d'y voir l'ambition collective de construire un monde totalement défini et fini. Il s'agit de se donner une efficacité maximale afin de mettre en œuvre la reconfiguration du monde : sous cet angle, l'hyper réalisation s'inscrit dans le prolongement de l'hygiénisme et assure le triomphe du modèle idéologique de l'*homo œconomicus*.

Dans un autre registre, la dimension fortement consumériste de cette disposition hyper réelle du monde vers laquelle convergent toutes les autres dimensions incite à donner crédit à

la vision pessimiste de Jameson pour qui cette nouvelle phase du capitalisme<sup>2</sup> qui se met en place depuis une génération, après avoir été à l'origine du développement de la démocratie dans ses phases précédentes, n'en a plus besoin. La nouvelle bourgeoisie lui préfère une société strictement régulée capable de donner le change mais sans laisser une grande latitude sous l'angle des libertés fondamentales.

J'entends l'hyper réel comme l'idéologie dominante de notre époque ; celle-ci s'est substituée à l'idéologie marxiste et s'en inspire partiellement par sa volonté d'une création utopique totalisante. Mais elle s'appuie sur une autre forme de capitalisme, le « capitalisme finissant » que met en valeur Jameson (2007) et est une idéologie fortement conservatrice voire réactionnaire.

Le projet de société accompagnant cette idéologie se distingue des précédentes par sa faible cohérence conceptuelle et un souci d'efficacité pratique : sans crainte des approximations voire des contradictions, cette société, ou du moins les pouvoirs qui la configurent, ne cherchent plus le *grand système* dont la forte lisibilité était jadis considérée comme susceptible de donner une transcendance qui susciterait l'adhésion des masses. On veut simplement du résultat et, si possible, dans la discrétion que procure un brouhaha généralisé. C'est ce qu'il s'agit de mettre en valeur : une approche pragmatique d'une idéologie pragmatique.

### *La généralisation de l'hyper réel*

**PP 8** Nous produisons donc massivement des espaces qui ne sont plus de l'ordre de la représentation, bien que relevant en apparence de cette catégorie : espaces patrimoniaux, touristiques et de loisirs ; espaces commerciaux ; représentations filmiques ou télévisuelles ; jeux vidéos, ...; pour être précis, ces espaces ne sont plus que représentation dans le sens où ils s'affranchissent du réel qui leur donnait origine pour devenir complètement autonomes : ils deviennent une image d'espaces qui n'existent pas. Cantonnés à l'origine au domaine des médias et loisirs, ils sont progressivement devenus le mode principal de production de l'espace de nos sociétés. Car -et c'est ma seule véritable contribution par rapport aux nombreux auteurs qui travaillent ces questions-, j'y intègre l'immense champ des discours à vocation territoriale : un nombre croissant d'individus maîtrise ces techniques de production d'images découplées du réel qui leur a donné origine. Cela permet de les appliquer à des lieux

---

<sup>2</sup> Ou *capitalisme tardif* pour essayer de donner un sens militant à l'expression anglaise de *late capitalism*, créée par Mandel et popularisée par Adorno et l'Ecole de Francfort ; c'est aussi le choix de Florence Nevoltry dans sa traduction récente de Jameson (par exemple, Jameson, 2007 :29 et note 7).

que l'on charge de significations qui les transforment en espaces hyper réels à vocation identitaire: le *village*, la *campagne* ou la *nature* en sont ainsi des exemples fréquents, mais la production de la *banlieue* procède des mêmes logiques.

Centrés sur la production d'images, travaillés par le marketing, ces espaces apparaissent socialement et politiquement inquiétants. Cette réalisation d'une utopie *molle* (Sloterdijk) ou de *faible intensité* (Virilio) est dévastatrice parce qu'anodine ; elle remet en cause la pertinence du réel lui-même, du fait de la rupture du lien que permettait la représentation : cela génère un individu sans repères (Stiegler), atteint de *psychesthénie* (Olalquiaga) et mine l'idée d'une action réelle dans la cité (Soja) car le discours politique devient communication sans action. Sous l'angle identitaire, c'est la production de l'homme et des sociétés en fonction de critères issus des médiacultures (l'ethnicité par exemple). **PP9**

En effet, en coupant le lien entre le réel et sa représentation, le discours politique est susceptible de perdre sa performativité potentielle, origine de toute action à partir d'un projet territorial. Celle-ci ne concerne plus que des représentations en cascades qui réfèrent à elles-mêmes : on ne réalise plus que ce qui est déjà figuré et reproduit. Cela accélère le processus d'uniformisation des espaces, débuté à l'origine dans les espaces de loisirs (Eco). Le monde entier devient un gigantesque parc de loisirs, une planète *disneylandisée* (Brunel, 2006). Depuis les parcs à thème, écomusées ou la reproduction intensive d'espaces patrimoniaux<sup>3</sup>, ce processus s'étend aujourd'hui à de multiples espaces : centres commerciaux, espaces résidentiels, espaces naturels « requalifiés », etc.

Si cela devient inquiétant, c'est que les outils de l'aménagement s'adaptent aux mêmes logiques : au même titre que les GPS, les SIG (systèmes d'information géographique) massivement utilisés et demandés par les acteurs publics performent aussi une réalité représentée et se substituent à une connaissance approfondie, intime, de leur terrain d'action. Les décisions publiques, entendues comme mises aux normes, étant prises en fonction de ces informations, cela hyper réalise un peu plus les espaces. **PP10**

### *Une utopie sécuritaire et ségrégative*

S'esquissent ainsi les contours d'une utopie inversée: elle cesse d'être une alternative pour devenir le modèle dominant d'une utopie hyper réalisée à partir d'un modèle de cité idéale, pacifiée et socialement sélective, hermétiquement close sur elle-même, capable de formater ses habitants-consommateurs (et non ses citoyens) autant que ses immeubles. Il ne

---

<sup>3</sup> D'ici 2012, il existera probablement quatre Tours Eiffel, trois Louvres et trois Lascaux à travers la planète...

s'agit pas d'une métaphore de l'utopie comme dans beaucoup d'autres emplois en ce domaine (les grands ensembles d'habitat sociaux des années 1960 par exemple), mais d'un processus qui est effectivement réalisé : les *gated communities*, *cerradas* et *condominium fechados* latino-américains correspondent parfaitement à ce modèle. En effet, critère majeur de réalisation de ces espaces, leur sécurisation les configure en *risk free environments*. **PP11**

Tout est bon pour provoquer une demande de sécurisation par l'instrumentalisation du risque, par exemple, en matière d'épidémies, depuis le SIDA, le virus d'Ebola et la guêpe tueuse venue du Brésil, le passage au SRAS puis à la pseudo-version humaine de la grippe aviaire illustre parfaitement ce glissement progressif vers l'hyper réel au moyen d'une médiatisation disproportionnée. Outre une standardisation des comportements, la fonction de cette sécurisation est de mettre en place des systèmes de surveillance généralisés et, si possibles automatisés, comme l'illustrent l'instrumentalisation du terrorisme : le plan Vigipirate devenu permanent à un niveau renforcé, les contrôles biométriques et informatisés, les réseaux de surveillance par caméras dotés de systèmes automatiques de détection comportementale d'incident (gares) et d'identification individuels (stades), etc.

Ces nouveaux fléaux hyper réels (épidémies, violences urbaines, terrorisme...) sont toujours rapidement médiatisés et labellisés comme produit des espaces pauvres, territoires de l'innommable, *zones grises* dont il convient de se protéger en sécurisant nos frontières. Le processus d'identification des pauvres destiné à justifier un renforcement de leur mise à l'écart économique et spatiale, les transforme en *affreux* pour les punir (je prolonge Wacquant). Ils sont d'abord pauvres d'accès à des expériences médiatisées, pauvres de mobilité, réelle comme virtuelle.

**PP12** La surveillance des populations couplée à un formatage accru à visée commerciale des sociétés (télé-réalité, chirurgie esthétique, et plus généralement consommation) est destinée à réaliser un quadrillage très efficace des populations au moyen de paradis de pacotilles dans une logique qui accomplit *totalelement* la société de surveillance que Foucault mettait en valeur. A l'extérieur, qu'il s'agisse d'une marge interne, dans les « quartiers », ou plus lointaine, l'invocation permanente de cette nouvelle dangerosité du pauvre (épidémies, terrorisme, violences aux biens et aux personnes, intégrismes religieux, etc.) justifie son confinement à l'écart, devenu particulièrement efficace. A un second niveau, elle permet d'obtenir la soumission des moins pauvres, les *middle class* nord-américaines, majoritaires dans les pays développés et vers lesquels tendent les aspirations à l'intégration d'une partie croissante de la population des pays en développement.



## Conclusion

Ainsi cette utopie hyper réelle à échelle planétaire demande à être rigoureusement questionnée. Envisagé comme processus socio-politique et non plus seulement sous son angle iconique et morphologique, le projet ne vise pas seulement le champ flou de ce qu'on nomme habituellement le virtuel mais s'efforce de proposer un balayage des enjeux des processus à l'origine de leur production, des diverses approches théoriques mais aussi des modalités de réalisation, comme de leurs conséquences politiques ce qui justifie le choix de l'expression *hyper réel* pour afficher clairement ce souci du concret.

Pour terminer, j'insisterai sur trois processus qui organisent cette analyse de la production des espaces hyper réels: la reconfiguration de l'expérience des individus, la mise en stupéfaction permanente des identités, l'omniprésence du désir utopique. Elles débouchent sur cette « transparence du mal » qui, dans un monde du codage, de la programmation permet de construire une société d'ordre, foncièrement sécuritaire et réactionnaire. **PP13**

## Indications bibliographiques

- Augé, M. (1992) *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Le Seuil
- Augustin, J.-P., Latouche, D. (1998). *Lieux culturels et contextes de villes*, Bordeaux, MSHA, 214 p.
- Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulation*, réed. 1995, Paris, Galilée, coll. Débats, 233p
- Baudrillard, J. (1995) *Le crime parfait*, Paris, Galilée, 207p
- Baudrillard, J., (1988), *Amérique*. Paris, Le Seuil, LdP « Essai », 122 p.
- Beck, U., (2001 [1986]), *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*. Paris, Aubier, 521 p.
- Brunel, S. (2006) *La planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*, Paris, ed. Sciences Humaines, 276p.
- Charles, S. et Lipovetsky, G. (2004) *Les temps hypermodernes*. Paris, Grasset, 186 p.
- Capron, G. (dir.) (2006) *Quand la ville se ferme. Quartiers résidentiels sécurisés*. Paris, Bréal, 287p.
- Chevalier, J., Carballo, C. (2004) Fermetures résidentielles et quête de l'entre-soi, entre Nord et Sud des Amériques *L'Espace géographique* Dossier : Fragmentation urbaine, tome 33, 2004/4, p. 325-335
- Davis, M. (2007[2006]) *Le pire des mondes possibles. De l'explosion urbaine au bidonville global*. Paris, La découverte, 250p.
- Davis, M., (1997[1990]), *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*. Paris, La Découverte, 393 p.
- Davis, M., (2006[1992]), *Au-delà de Blade Runner. Los Angeles et l'imagination du désastre*. Paris, Allia, 154 p.
- Derrida, J. (1996) *Echographies –de la télévision*, Paris, Galilée
- Don Mitchell (2001) Postmodern Geographical Praxis? The Postmodern Impulse and the War against Homeless in the "Post-justice" City in Minca, C. (ed.) (2001) *Postmodern Geography. Theory and Praxis*. Londres, Balckwell Publishing, pp. 57-92
- Eco, U. (1985) *La Guerre du faux*. Paris, Grasset, Le Livre de Poche-biblio, coll. Essais, 382 p.
- Jameson, F. (1991), *Posmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Londres, Verso, 472p. (traduction française ... en 2007)
- Kitchin, R. (1998) *Cyberspace. The World in the wires*, Chichester (UK), J. Wiley & Sons, 214 p.
- Klauser, Francisco. La vidéosurveillance comme mécanisme de production disciplinaire de l'espace public. Une analyse empirique et théorique : l'exemple de la ville de Genève. *Bulletin de l'Association de géographes français*, décembre 2004, vol. 81, no 4, p. 631-646
- Le Goix, R., (2001) Les communautés fermées dans les villes des Etats-Unis. Aspects géographiques d'une sécession urbaine, *L'Espace Géographique*, vol. 30, n°1, pp.81-93
- Lussault, M., (1993), *Images de la ville et politique urbaine*. Tours, Maison des Sciences de la Ville Ed., 415 p.



- Lussault, M., (2005), « Les nouveaux territoires ». *Urbanisme*, n°1-2005
- Macé, E., (2006), *Les imaginaires médiatiques. Une sociologie postcritique des médias*. Paris, Ed. d'Amsterdam, 168 p.
- Maigret, E., (2005) Après le choc des cultural studies, in Maigret, E., Macé, E. *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris, Armand Colin/INA, pp.17-40
- McKenzie, E., (1994), *Privatopia : Homeowner Associations en the Rise of Residential Private Government*. New Haven, Yale University Press, 237 p.
- Olalquiaga, C. (1992) *Megalopolis : contemporary cultural sensibilities*. Minneapolis (USA), University of Minnesota Press, 113 p.
- Perrin, M. (2007) Gouvernements résidentiels privés et municipalités détournées : l'habiter comme territoire affirmé, l'habiter comme sphère d'action collective in Ecole thématique internationale co-org. PACTE Grenoble, LATTS Paris, EPFL Lausanne *Les recompositions territoriales et les transformations de l'action publique. Trois énigmes sur la construction des intérêts territorialisés ; Thème 1 : Le territoire comme ressource pour l'action collective ?* <en ligne> <[http://www.pacte.cnrs.fr/IMG/html\\_Controverses\\_Perrin.html](http://www.pacte.cnrs.fr/IMG/html_Controverses_Perrin.html)>
- Raibaud, Y. (2001) Enquête sur les musiques amplifiées. In Augustin, J.-P. (dir.) *Les territoires de l'art vivant. Les lieux et les acteurs comme éléments de l'offre culturelle en Aquitaine*. Rapport de recherches, Département des Etudes et de la Prospective, Ministère de la Culture et de la Communication, pp. 66-102
- Raibaud, Y. (2008) Les skates-parks : des lieux qui fabriquent l'identité masculine, communication au colloque *Périphéries urbaines entre normes et innovations. Les villes du sud de l'Europe*, Bordeaux 11-14 juin 2008, en ligne <<http://www.adcs.cnrs.fr/peripheries>>, automne 2008
- Razac, O. (1999) *Histoire politique du barbelé*. Paris, La Fabrique, 111p.
- Rodriguez, I. (2005) ¿"Privatopia" versus Ciudad Pública? La materialización del miedo en el espacio urbano, in Gutiérrez, O. (coord.) *La ciudad y el miedo*, VII coloquio de Geografía Urbana, Barcelona, sept. 2004, Girona, Publicacions da Universitat de Girona, pp.127-152
- Soja, E.W. (2000) *Postmetropolis*. Oxford, Blackwell, 440p.
- Spring, K. (2004) Behind the Rave: Structure and Agency in a Rave Scene in Bennett, A. et Peterson, R. A. (ed.) *Music Scenes. Local, Translocal and Virtual*, Nashville, Vanderbilt University Press, pp. 48-63
- Staszack, J.-F., (1999) Détruire Détroit. La crise urbaine comme produit culturel. *Annales de géographie*, n°607, mai-juin 1999, pp. 277-299.
- Stiegler, B. (2004) *De la misère symbolique. 1. L'époque industrielle*. Paris, Galilée, 195p.
- Wacquant, L. (1999) *Les prisons de la misère*, Paris, Raisons d'agir, 189 p.
- Wacquant, L. (2004) *Punir les pauvres: le nouveau gouvernement de l'insécurité sociale*, Marseille, Agone, 347 p.

### Publications personnelles sur ce thème

- Crozat, D. (1998) *Géographie du bal en France. Diversité régionale. Production culturelle de l'espace local. Acteurs*. Thèse de doctorat, Université Lyon II Lumière, 400 p. et 200 pages d'annexes. (en ligne) <http://demeter.univ-lyon2.fr:8080/sdx/theses/lyon2/1998/dcrozat>
- Crozat, D. (2004) Les contextes socio-territoriaux de la vie culturelle et de ses événements, *Bulletin de l'Association de géographes français – Géographies*, n°2-2004, pp.242-255
- Crozat, D. (2005) Vida y muerte de un icón: Pedreira dos Húngaros (Oeiras-Lisboa, Portugal). In Gutiérrez, O. (coord.) *La ciudad y el miedo*, VII coloquio de Geografía Urbana, Barcelona, sept. 2004, Girona (Esp.), de l'Universitat de Girona: Servei de Publicacions, pp. 47-68
- Crozat, D. (2006) Building of an ethnic identity by fetes in Bordeaux, France: from cultural to social; Folklore, identities discourses and segregation, 10<sup>th</sup> International Metropolis Conference – Toronto, octobre 2005 <en ligne> site Metropolis Project, printemps 2006
- Crozat, D. (2006) Violência dos espaços hiper reais, in Joron, P. (dir.), *Comunicações da violência, Violências da Comunicação Revista FAMECOS*, N° 29, PUCRS, Rio Grande do Sul (Brésil), avril 2006, pp. 45-54
- Crozat, D. (2006), France, November 2005: the hyper real building process of peripheries on fire, communication présentée lors de la 11e Metropolis International Conference, Lisbonne, 2-6 octobre 2006, <en ligne> sur le site Metropolis International, printemps 2007, version française en préparation.
- Crozat, D. (2007a) *Thirdspace*, espaces potentiels et hyper réel : nouvelles modalités de la fuite dans l'imaginaire. In Viala, L., Villepoux, S. (dir.), *Imaginaire, territoires, sociétés. Contributions à un*

*déploiement transdisciplinaire de la géographie sociale*, Montpellier, Publications de l'Université Paul Valéry Montpellier 3, p. 97-112

Crozat, D. (2007b) Ambiances et climats de Lisbonne : Hyper réalité, solitude et diversités d'une métropole moderne à travers la mutation de ses représentations artistiques, *Sud-Ouest Européen*, n°24-2007, pp. 39-50

Crozat, D. (2008) Violence en hyper réel, *Annales de géographie*, A paraître n°3-2008, 18 p.

Crozat, D. et Raibaud, Y. La construction de l'image ethnique par la fête à Bordeaux: du culturel au social ; folklore, affirmation identitaire et ségrégation. In Bernié-Boissard, C., Chastagner, C., Crozat, D., Fournier, L. (dir.) *La fête au présent. Mutations des fêtes au sein des loisirs*, L'Harmattan coll. Travaux du CUFRN, à paraître octobre 2008

Crozat, D., Fournier, S. (2005) De la fête aux loisirs : événement, marchandisation et invention des lieux, *Annales de Géographie*, n°643, 2-2005, p. 307-328

Ouvrage en cours de réalisation :

1. La production des espaces hyper réels : l'utopie d'un monde parfait (2009)